DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS ii
KATA PENGANTAR iii
ABSTRAK iv
ABSTRACT v
DAFTAR ISI vi
DAFTAR GAMBAR vii
DAFTAR TABEL viii
DAFTAR LAMPIRAN xi

BAB I. PENDAHULUAN
I.1 Latar Belakang..... 1
I.2 Identifikasi Masalah 2
I.3 Rumusan Masalah 3
I.4 Batasan Masalah 3
1.5 Tujuan Perancangan..... 3
I.6 Manfaat Perancangan 4

BAB II. PENGERTIAN DAN PERMASALAHAN TUNAGRAHITA
II.1 Pengertian Tunagrahita 5
II.2 Tunagrahita 7
II.1.2 Spesifikasi dari Anak Tunagrahita Ringan 9
II.3 Analisa 14
II.4 Kondisi Khalayak Saat Ini 17
II.5 Solusi Perancangan 20

BAB III. STRATEGI PERANCANGAN MEDIA BELAJAR UNTUK TUNAGRAHITA
III.1 Strategi Perancangan..... 22
III.1.1 Tujuan Komunikasi 23

III.1.2 Pendekatan Komunikasi 24
III.1.3 Materi Pesan 25
III.1.4 Gaya Bahasa 25
III.1.5 Khalayak Sasaran Perencanaan 25
III.1.6 Strategi Kreatif 28
III.1.7 Strategi Media 29
III.1.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media 33
III.2 Konsep Visual 35
III.2.1 Format Desain 35
III.2.2 Tata Letak atau *Layout* 36
III.2.3 Huruf 37
III.2.4 Ilustrasi 38
III.2.5 Warna 41

BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI
IV.1 Media Utama 43
IV.1.1 *Software* 43
IV.1.2 Teknis Produksi 43
IV.2 Media Pendukung 48

DAFTAR PUSTAKA 49
LAMPIRAN 51

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Tunagrahita 7
Gambar III.1 Tata Letak Media Belajar Mengenal Huruf 36
Gambar III.2 Tata Letak Media Belajar Mengenal Warna 36
Gambar III.3 Tata Letak Media Belajar Mengenal Waktu 37
Gambar III.4 Referensi Visual 38
Gambar III.5 Study Visual untuk Media Mengenal Huruf Z 39
Gambar III.6 Hasil Visual Media Belajar Mengenal Huruf Z 39
Gambar III.7 Study Visual untuk Media Mengenal Huruf Y 39
Gambar III.8 Hasil Visual Media Belajar Mengenal Huruf Y 40
Gambar III.9 Study Visual untuk Media Mengenal Warna 40
Gambar III.10 Study Visual Media Belajar Mengenal Waktu 41
Gambar III.11 Hasil Visual Media Belajar Mengenal Waktu Siang 41
Gambar III.12 Hasil Visual Media Belajar Mengenal Waktu Malam 41
Gambar III.13 Warna Soft 42
Gambar III.14 Warna Pop 42
Gambar IV.1 Sketsa 44
Gambar IV.2 Perancangan Media Belajar Huruf 44
Gambar IV.3 Perancangan Media Belajar Warna 45
Gambar IV.4 Perancangan Media Belajar Waktu Siang 45
Gambar IV.5 Perancangan Media Belajar Waktu Malam 45
Gambar IV.6 Hasil Akhir dari Media Belajar Huruf 46
Gambar IV.7 Hasil Akhir dari Media Belajar Warna 47
Gambar IV.8 Hasil Akhir dari Media Belajar Waktu 47
Gambar IV.9 Poster 48
Gambar IV.10 Brosur 49
Gambar IV.11 X-Banner 49
Gambar IV.12 Mini X-Banner 50
Gambar IV.13 Jam Dinding 50
Gambar IV.14 Gantungan Kunci 51
Gambar IV.15 Pin 51

Gambar IV.16 Sticker 52
Gambar IV.17 Totebag 52
Gambar IV.18 Mug..... 53
Gambar IV.19 Botol Minum..... 53
Gambar IV.20 Notebook..... 54
Gambar IV.21 T-shirt 55
Gambar IV.22 Buku..... 55
Gambar IV.23 Gantungan Kertas 56

DAFTAR TABEL

Tabel II.1 Jenis Disabilitas dan Jumlah Penyandang..... 6
Tabel II.2 Jenis Disabilitas dan Jumlah Berdasarkan Tipe Daerah 7
Tabel III.1 Distribusi Media Berdasarkan Lokasi Penyebaran..... 34
Tabel III.2 Media Pendukung 34
Tabel III.3 Distribusi Media Berdasarkan Waktu Penyebaran 34

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Target Primer 57
Lampiran B Target Sekunder 58
Lampiran C Sumber-Sumber Referensi Gambar 60